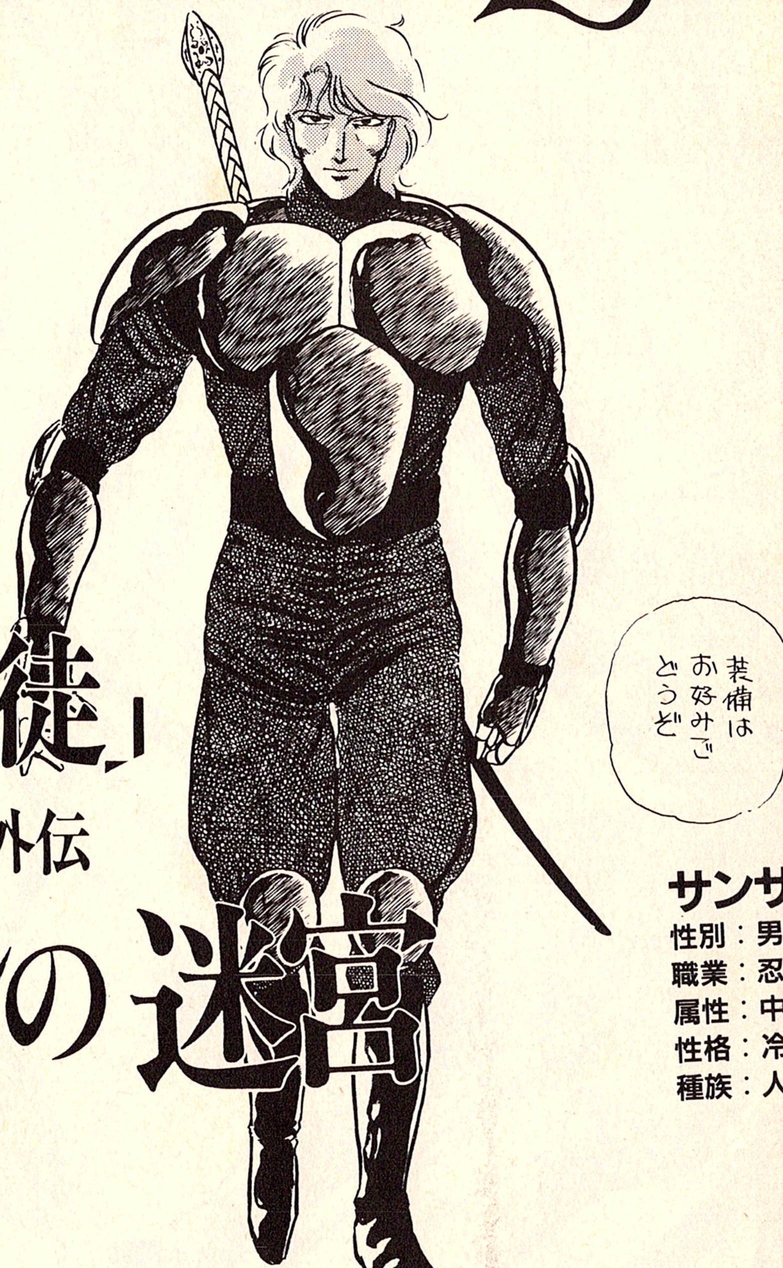
Wizardry®



第4話「邪教徒」

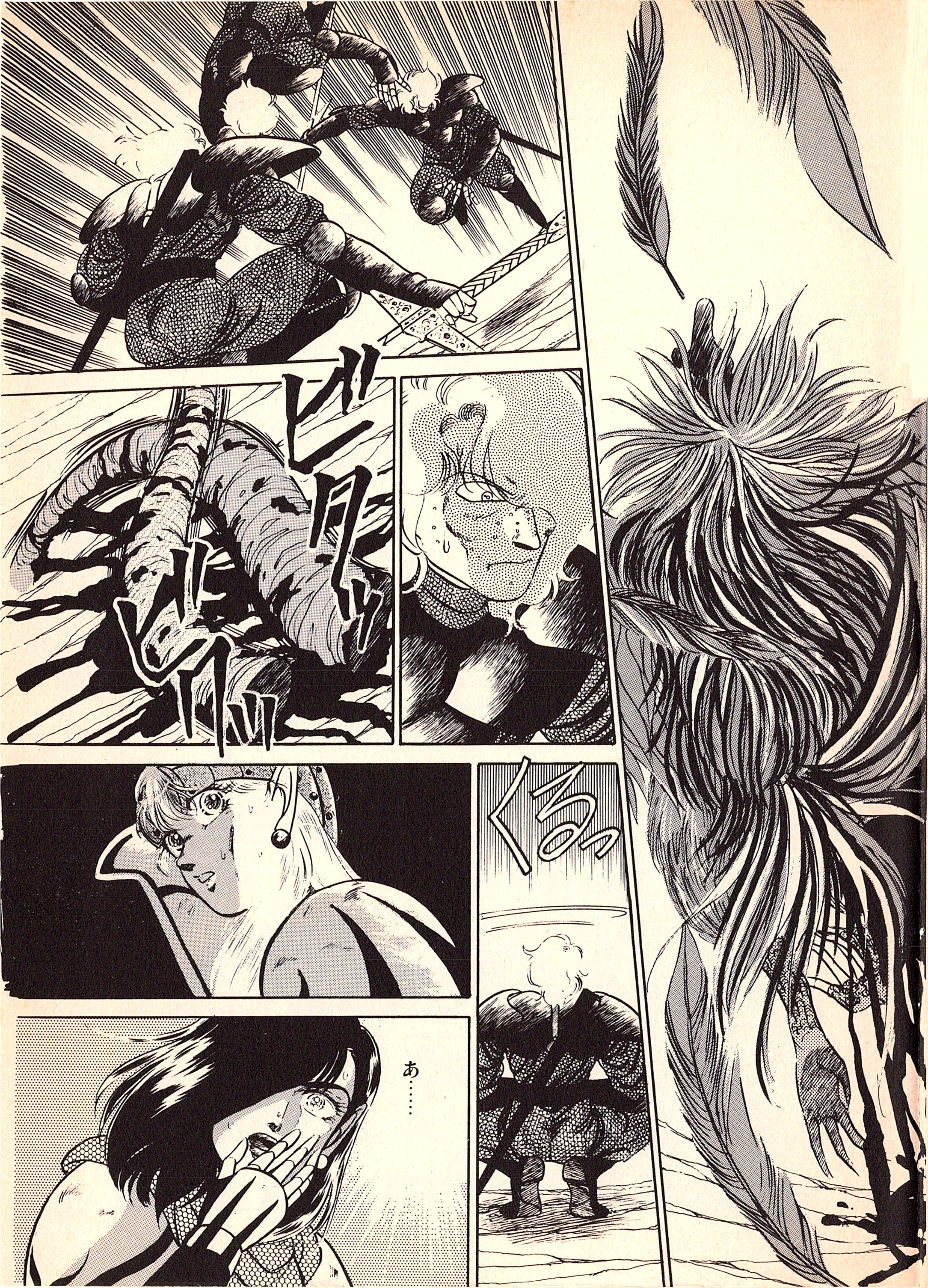
ウィザードリィ外伝

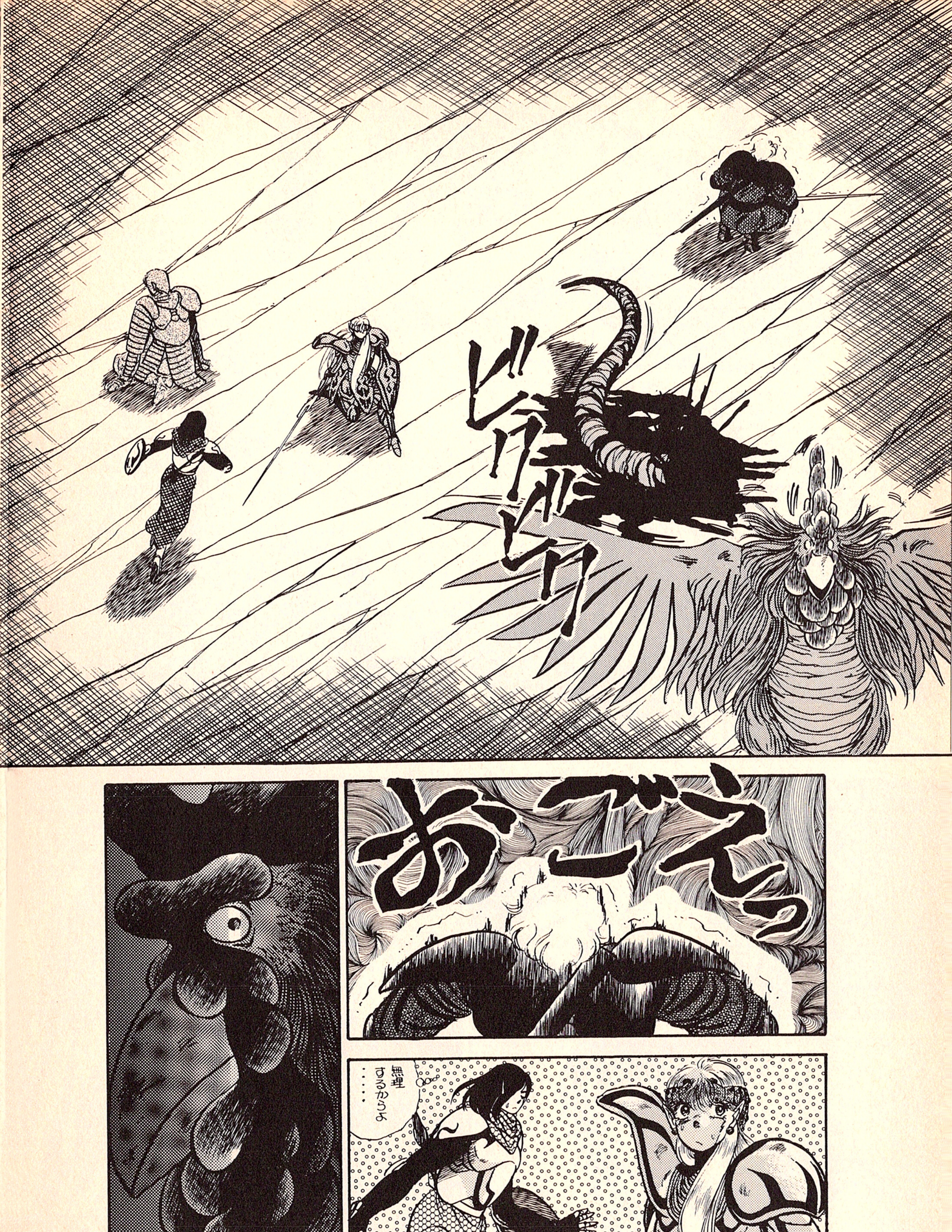
ギルの迷宮

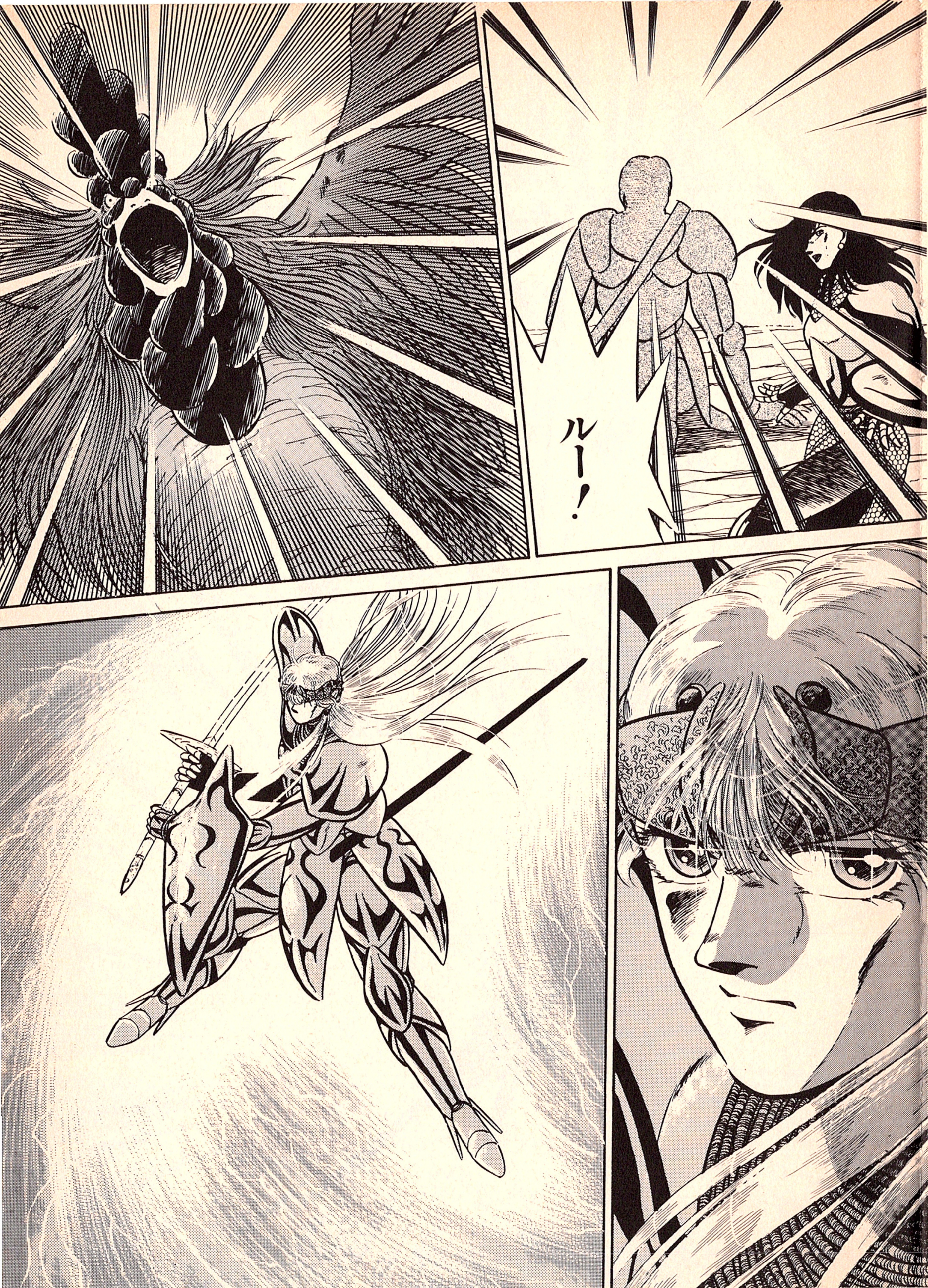
サンザ
性別：男
職業：忍者
属性：中立
性格：冷静
種族：人間族

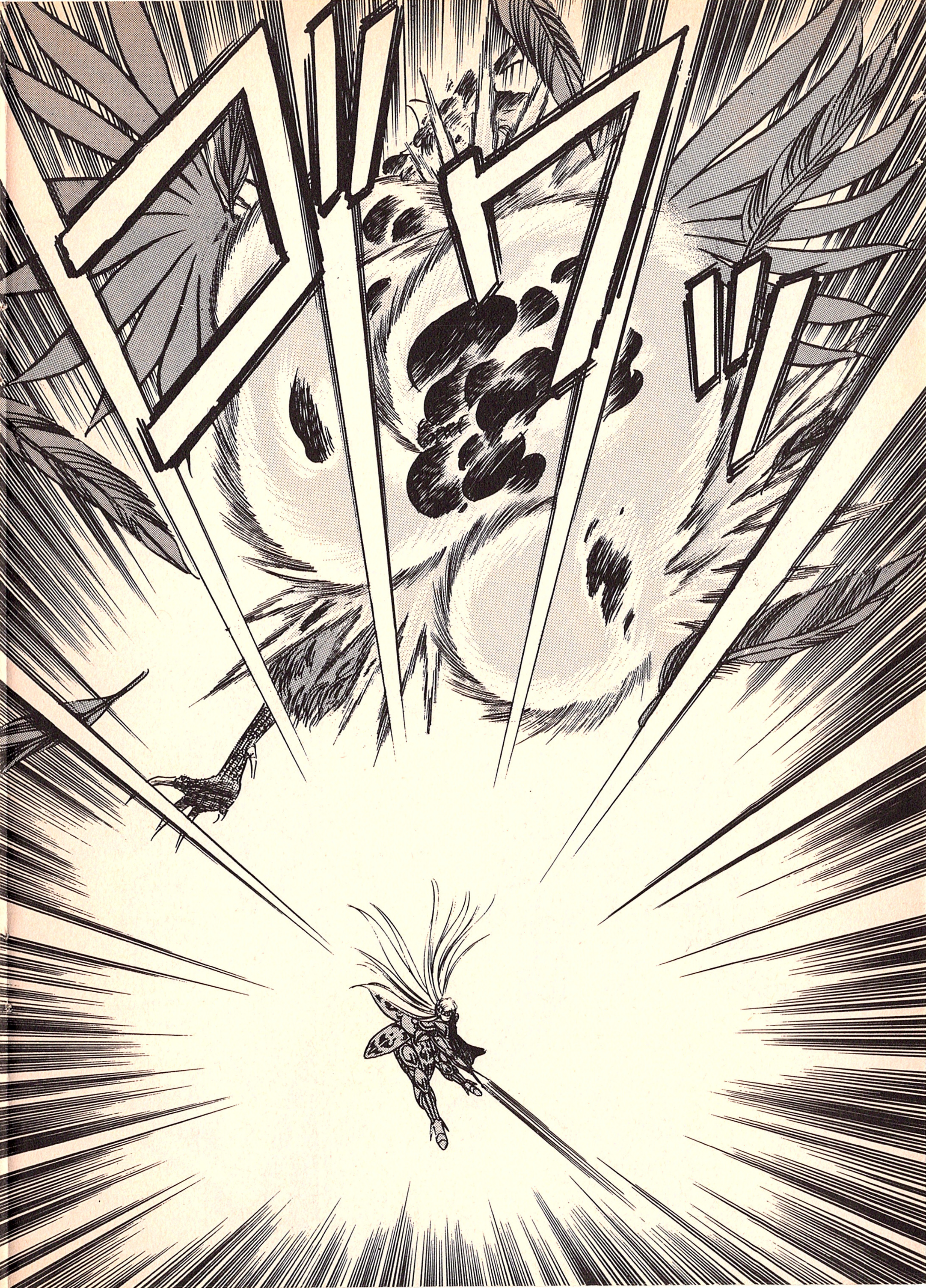
ショウとルーシィディティは、邪法を用いこの世界の平衡を乱そうと企てる魔導士ギルを斃すために、迷宮へと召喚されたという。反目しあう2人。仲間とともに死闘をくりかえすうちに、いつしかかよいあう心。そして、牙の教徒の巣窟である2階へ突入しようとしたパーティーに突如襲いかかるコカトリス／ 彼らの運命は!?

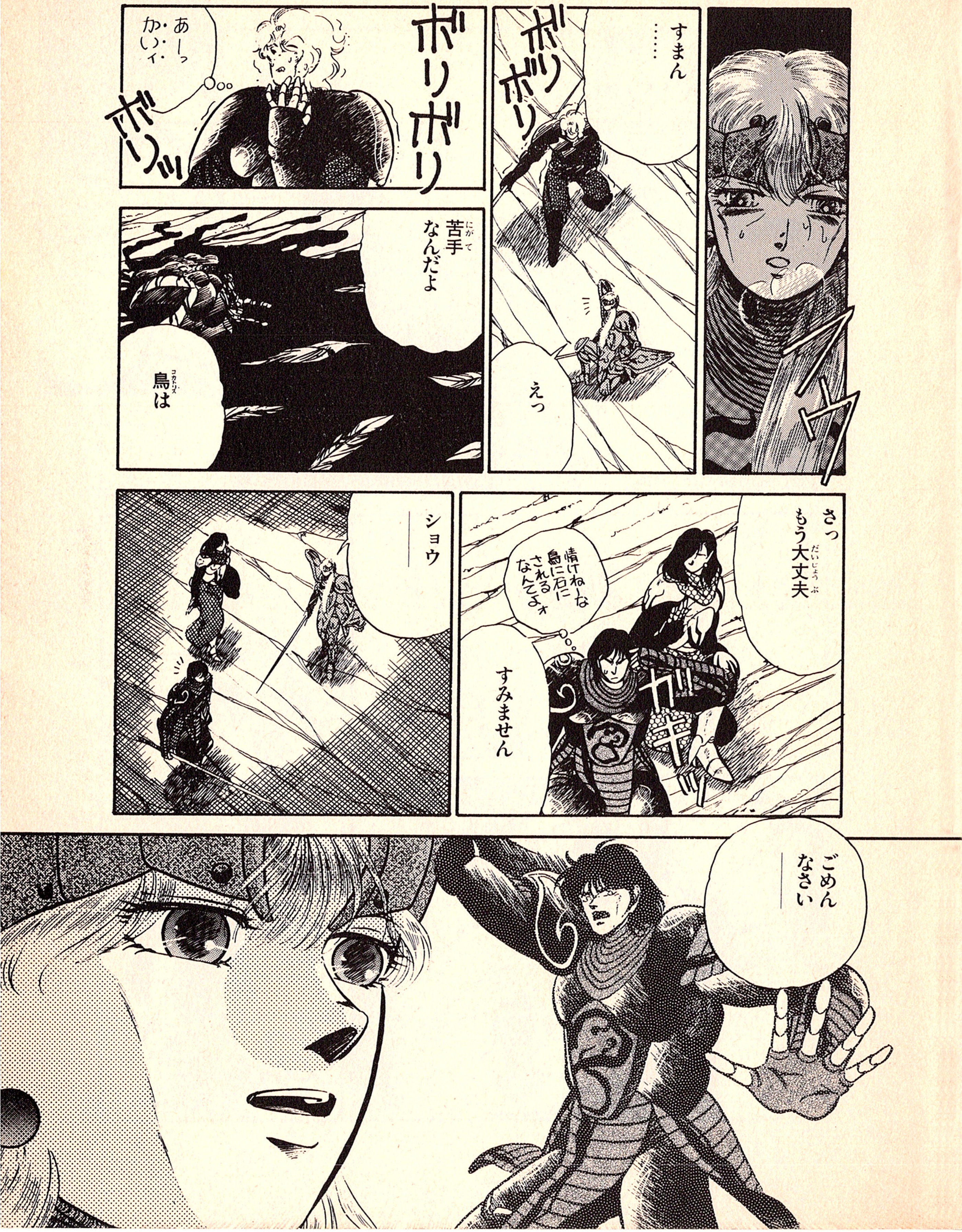


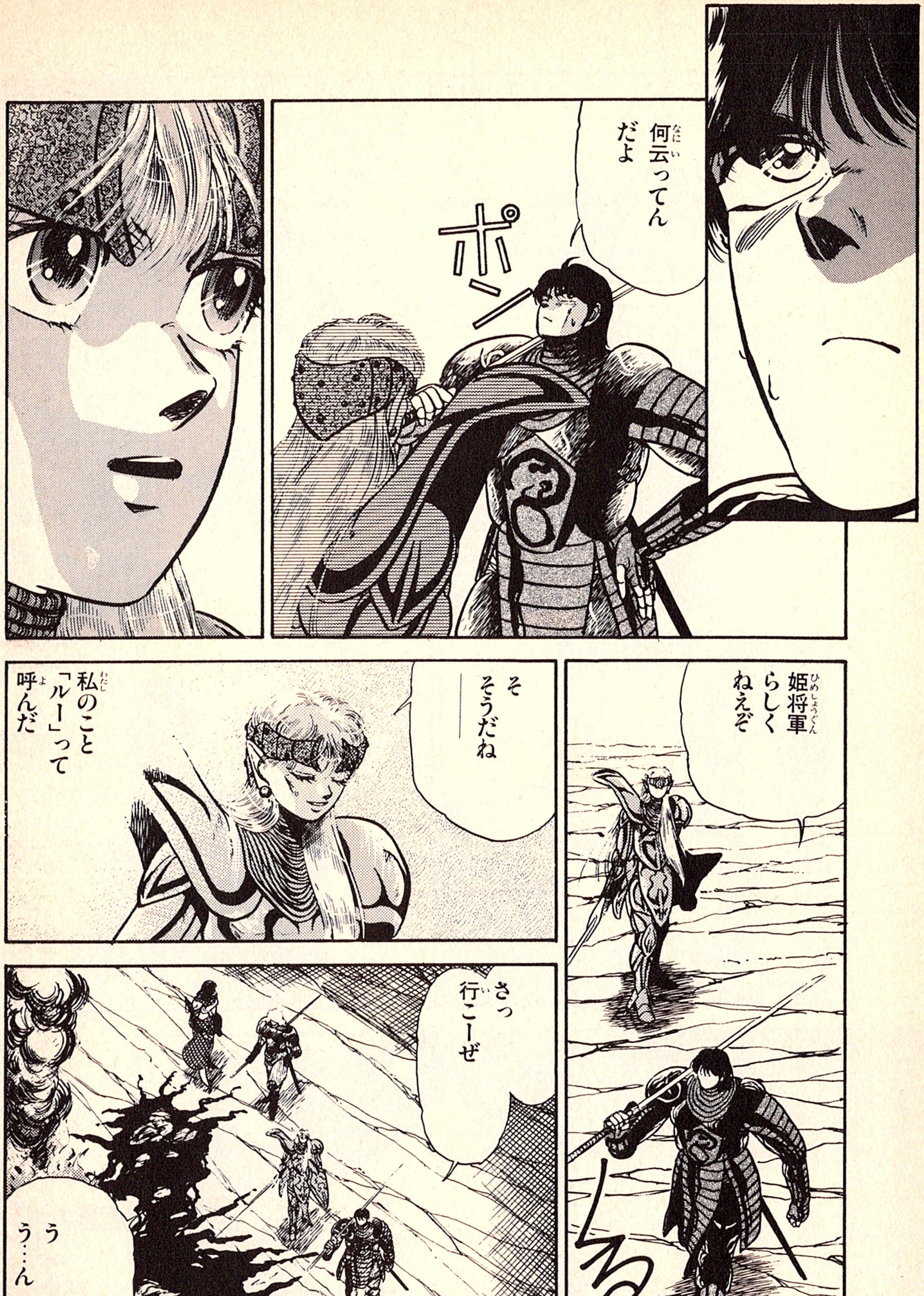

ビクッ
くるっ
あ……

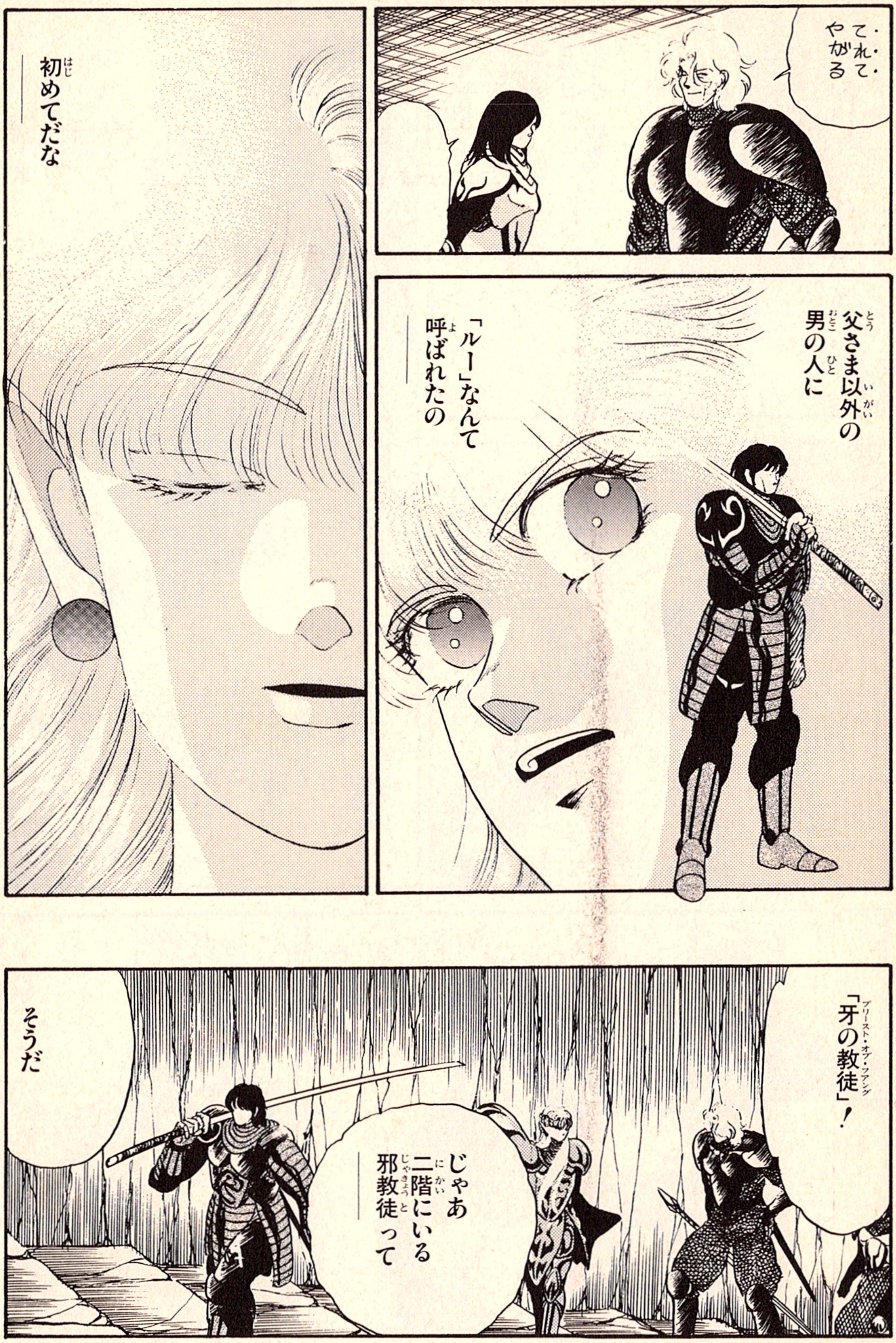

ビリビリッ
あごえっ
無理するからよ……

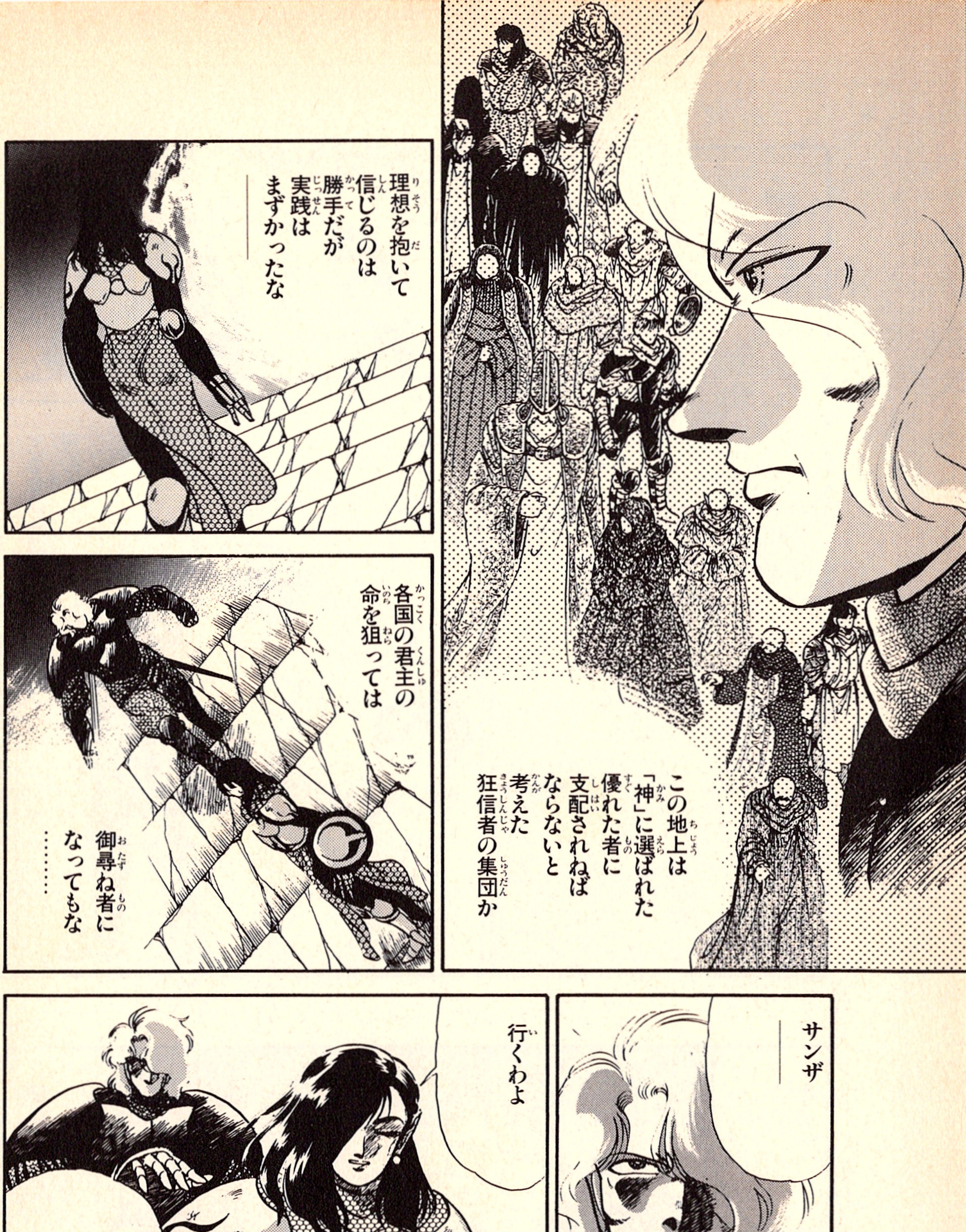

ルー！



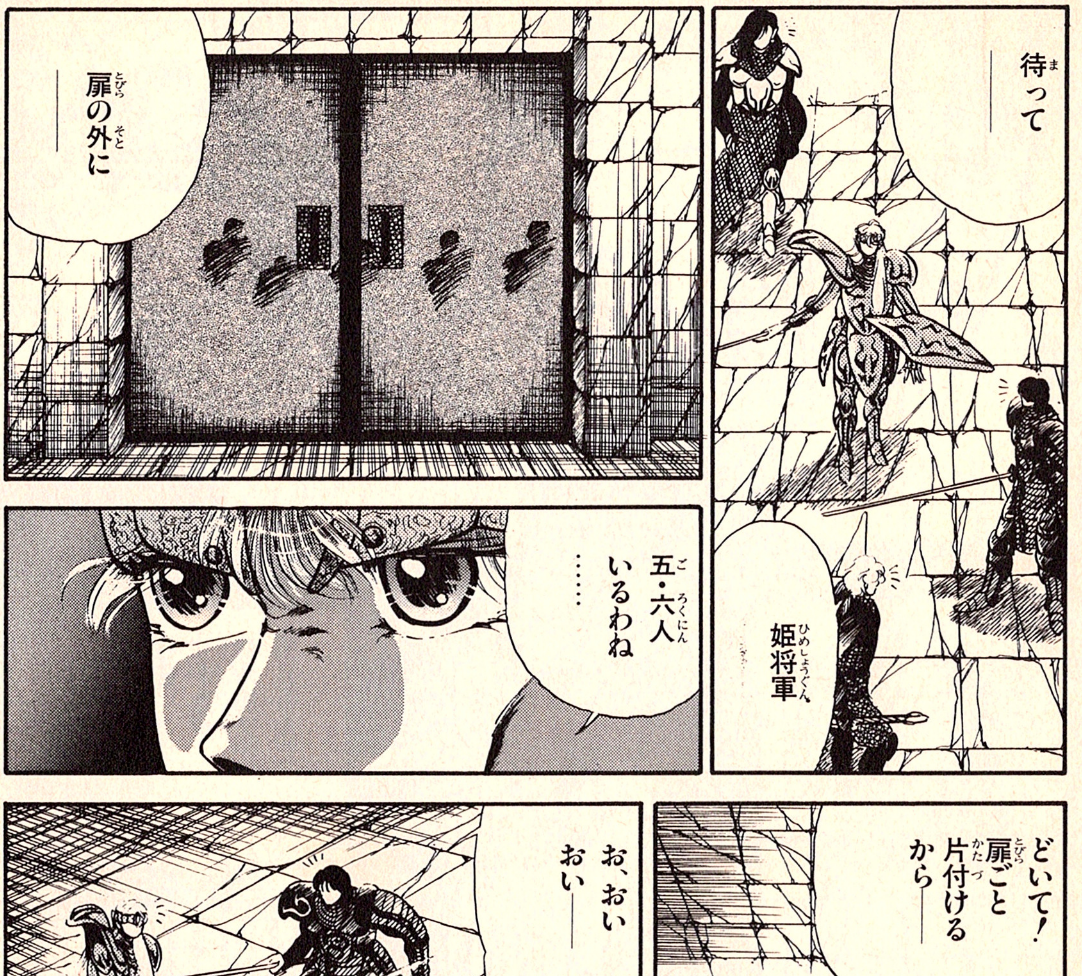

フゥ
すまん……
ボリボリ
えっ
ボリボリ
あーっ かいィ
ボリッ
苦手なんだよ
鳥は
さっ もう大丈夫
情けねぇな 鳥に石にされるなんてよォ
すみません
ショウ——
ごめんなさい——

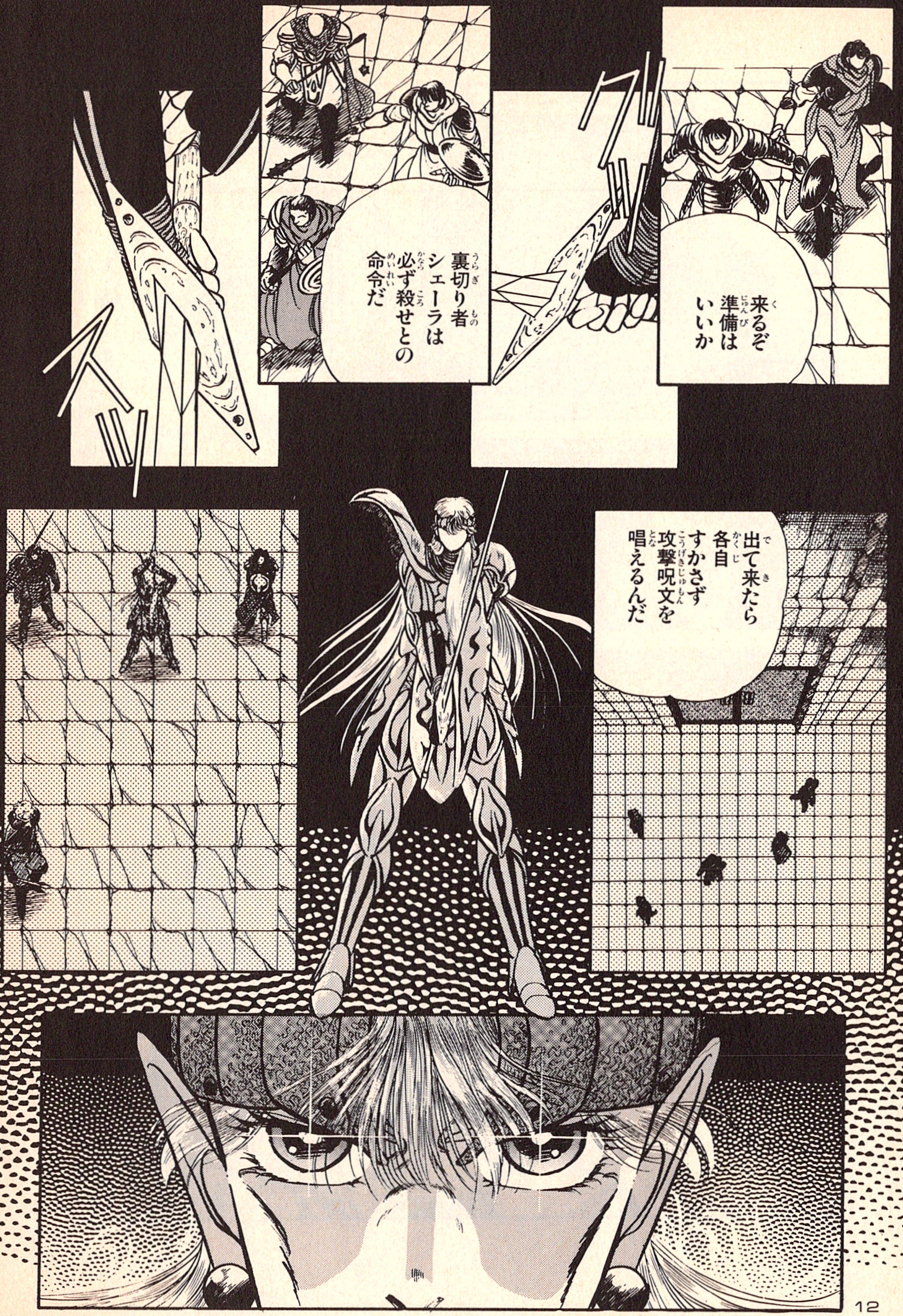

何云ってんだよ
ポン
姫将軍らしくねえぞ
そ
そうだね
私のこと「ルー」って呼んだ
さっ
行こーぜ
う
う…ん


・・・てれてやがる
父さま以外の男の人に
「ルー」なんて呼ばれたの
初めてだな
「牙の教徒」!
じゃあ二階にいる邪教徒って
そうだ



この地上は「神」に選ばれた優れた者に支配されねばならないと考えた狂信者の集団か
理想を抱いて信じるのは勝手だが実践はまずかったな
各国の君主の命を狙っては
御尋ね者になってもな……
サンザ
行くわよ
す、すまんシェーラ


待って——
扉の外に——
姫将軍
五・六人いるわね……
どいて！扉ごと片付けるから——
お、おいおい——
やらせてみたら——



来るぞ準備はいいか
裏切り者シェーラは必ず殺せとの命令だ
出て来たら各自すかさず攻撃呪文を唱えるんだ




!
ドカッ


ふえっ
噂には聞いていたけど
ロードの達人の剣圧は
山をも吹き飛ばすと云うのも
まんざら嘘じゃないな……
これは
来たな


姫将軍「静寂」は何度唱えられる?
五・六回だと思うけど――
雲霞のように押しよせて来るからな
・・・うんか!
シェーラさん
殺られる前に殺らなけりゃね――
!
ショウ!シェーラを抑えてくれ!!


詳しいことは知らん！
シェーラは奴らと出会うと逆上して
我を忘れちまうんだ！
頼む！
猛炎！

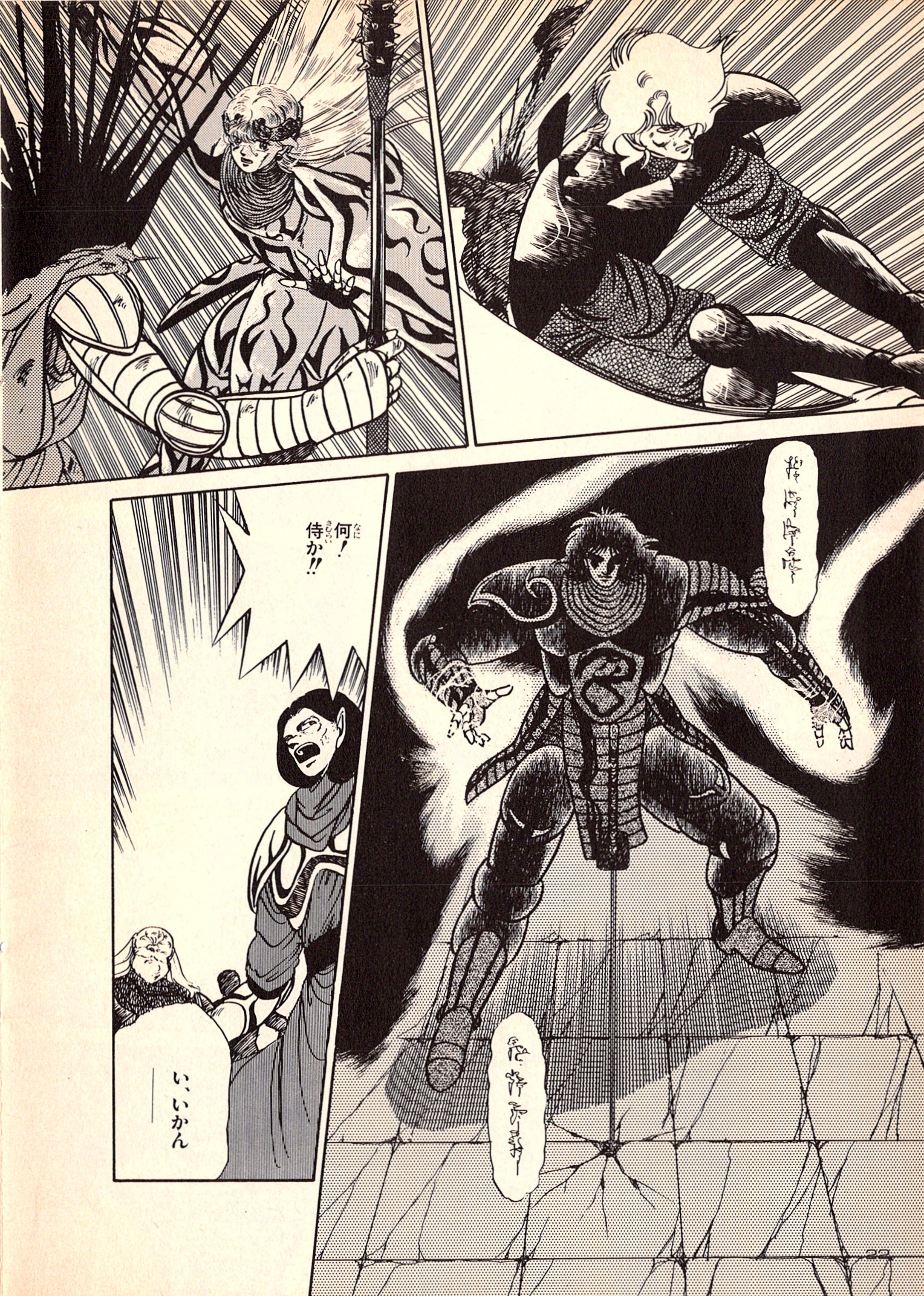


殺せ！
しまった！
裏切り者シェーラを殺せ！

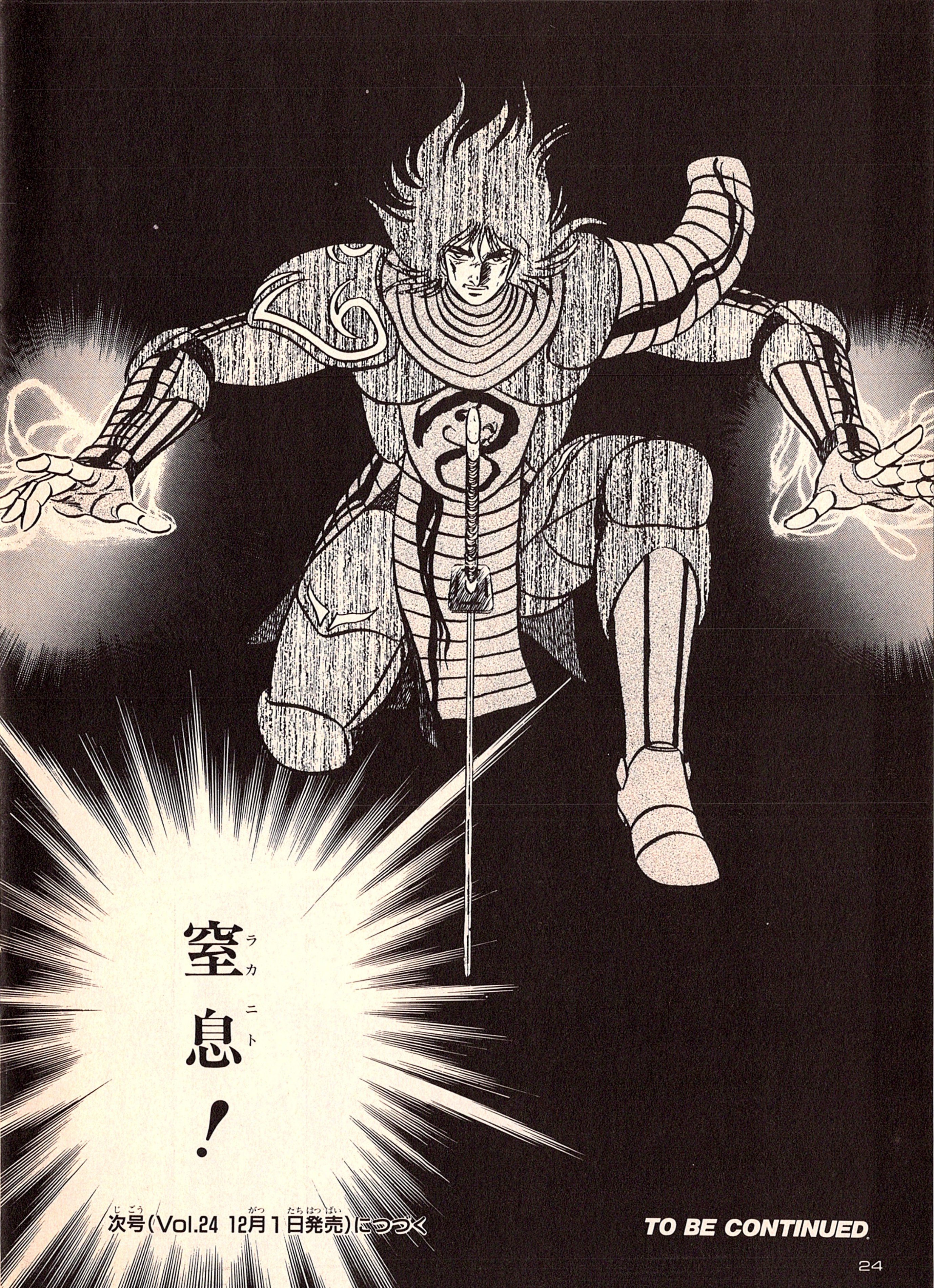

ガッ
ショウ!


よって
たかって
女一人に
人間の
クズが!!


ショウ——
シェーラさん
あんたは
攻撃呪文
なんか——
唱えなくて
いい——
こいつらは
俺が——
片付ける


何！侍か!!
い、いかん


「静寂」を
こ、この呪文——
遅い！

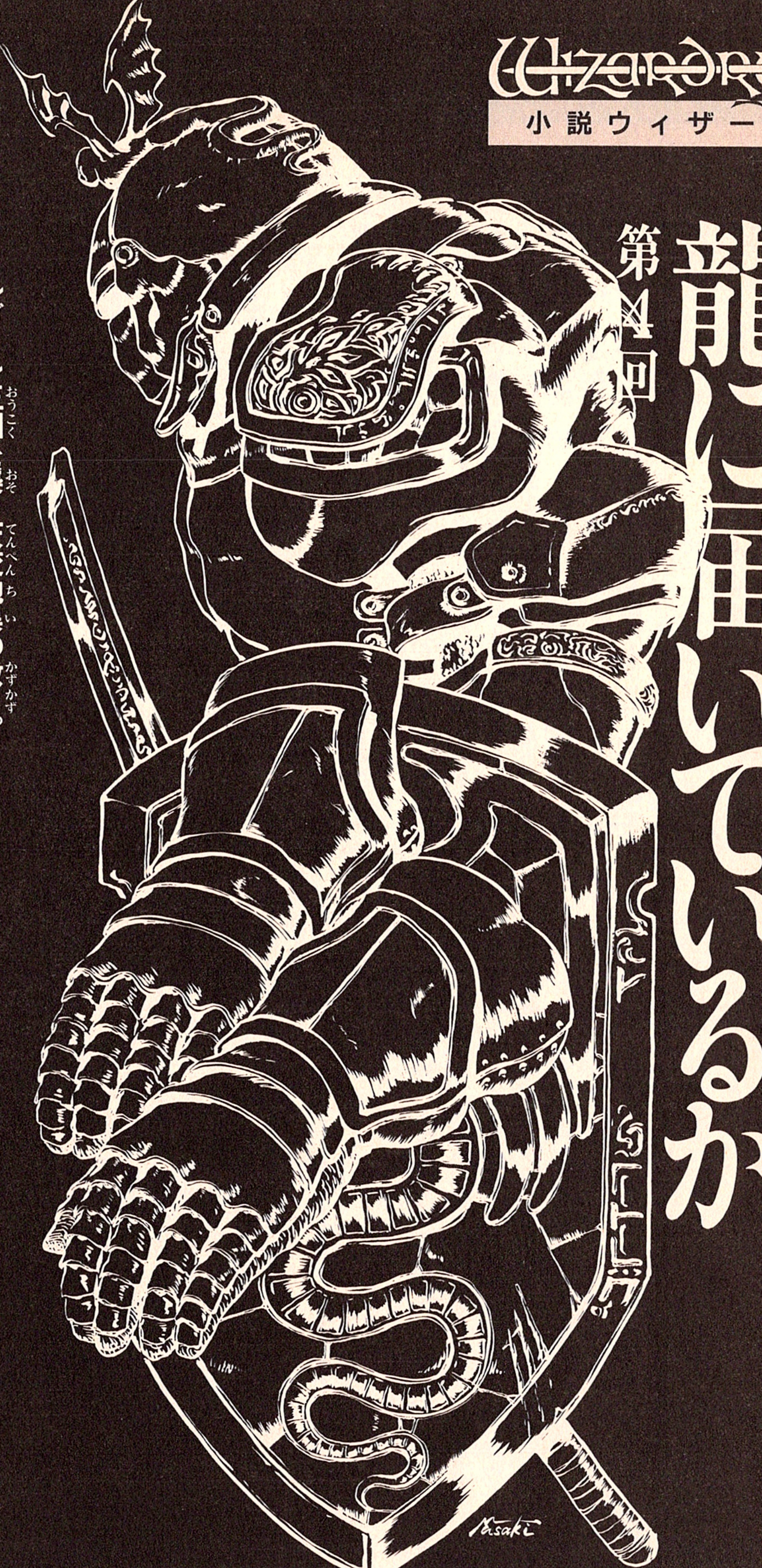


次号(Vol.24 12月1日発売)につづく

TO BE CONTINUED

Wizardry・II

小説ウィザードリィII



風よ。龍に届いているか

第4回

リルガミン王国を襲う天変地異の数々。破滅をくいとめるためには迷宮の最上層、巨龍'ル ケブレスに守られた神秘の宝珠が必要だ。かくして立ちあがる冒険者達。ついに新キャラクターも登場!!

作／ベニー松山
イラスト／高橋政輝

〔第四章〕模擬

闇に沈む荒野に、二つの小さな光があった。

ランプの灯りだ。

星明かりとてない闇夜の中で、その光の周囲だけが浮き出すように照らし上げられていた。

ランプは、四頭だての馬車の前部に、左右に分けて吊られている。整備された街道、とはお世辞にも言えぬ荒野の道を走っているため、二つのランプは盛大に揺れ動いていた。

馬車の後部には、大型の幌付き荷台が見てとれる。幌が重そうに揺れているのは、荷台に軽くはない何かを乗せているからだろう。

その何かが、迷宮に向かう冒険者以外のものであることは、まずありえない。

この幌馬車こそ、俺たち冒険者の間では乗り心地の悪さで名高い、リルガミン市と迷宮を結ぶ無料送迎馬車なのだ。

何しろリルガミン市から迷宮の入口までは、徒歩で三時間はかかる道程だ。重い甲冑を着込んだ戦士が行進するには少々距離があり過ぎるし、瀕死の状態で迷宮から脱出したパーティなどは途中で行き倒れかねない。

そこで王国が用意させたのが、頑丈さだけが取り柄のこの馬車だ。一部隊六人のパーティなら楽に運べるうえに、迷宮探索中は岩山の麓で待機していてくれ、冒険者にとっては欠かせぬ足代わりとなっている。

だが、殺風景な荷台に座っていると、荒野を駆ける半時間ほどで確実に尻が痛くなる。柔かい羽毛のクッションでもつけてくれれば、というのが親切な王国に対する俺たちの正直な感想だ。

その幌馬車を、俺は迷宮側の終点である、岩山へのスロープと荒野の境界で待っていた。

馬車はもう百メートルほどに近づいている。

しかしどうやら、御者を務めるリルガミンの若い衛士は、正面に立つ俺の姿に気づいていないようだった。

建国以来数千年の歴史を持つリルガミン王国の中心地であり、不可侵の聖都として知られる城塞都市リルガミンシティ。あらゆる外敵を退けるグニルダの杖の魔法障壁に護られたこと都市は、百年前の魔人ダパルプスの反乱を除いてはいつの時代も平和と安全を保障されてきた、最も神に愛された街だった。しかし一年ほど前から王国を襲い始めた天変地異は杖の魔力に何ら干渉を受けず、着実にリルガミンを滅亡へと導いていた。原因究明のために賢者たちが欲したのは、いかなる真理をも映し出す神話時代の遺産・伝説の神秘の宝珠。そしてそれはリルガミンにほど近い岩山の内部に掘り抜かれた迷宮の最上層、山頂の火口付近に棲む巨龍ル'ケブレスに守られているというのである。かくして魔窟の探索は始まり、かつてワードナの迷宮で活躍した英雄たちの子孫を始めとする多数の冒険者が名乗りを上げた。愛するリルガミンを、そして世界を破滅から救うために——。

それも無理はない。

ランプの光は二列に並んだ馬の十数メートル先の地面をかろうじて照らしているに過ぎず、俺の周囲は暗闇に包まれたままなのだ。

このような野外では、俺の着ている濃緑色の装束は黒く染めたものよりも闇に溶け込みやすい。ランプ代わりの発光瓶も懐に隠れているとあっては、この距離で俺を視認するなど不可能に近いだろう。

その時、微かな異音が聴こえた。

四頭の馬の蹄の音と、車輪が軋む音とにかき消されながらも、その異音は確かに馬車の後方から生じていた。並の聴覚では聴き逃すところだが、精神を集中した時の俺の耳は百メートル先を飛ぶ蠅と虻の羽音を聴き分けることができる。

それは足音だった。

かなり軽量の、二本脚の生物が走る音だ。

そいつはすぐに馬車の後ろを離れ、右側から一気に追い抜いた。ランプの灯りが届く範囲を回り込むようにコースを取っているため、俺から

見て馬車の左を走っている筈のそいつの姿を見てとることはできない。
音はまっすぐに、俺に向かってきている。
恐ろしく迅い。残る百メートルを、およそ七、八秒で駆け抜けた。
俺の数メートル手前で、そいつが跳ねた。
馬車の光を遮り、走る速度そのままに宙を跳ぶシルエットが浮かび上がる。
人型生物だ。だが、その身長は一メートルに満たない。
この世界に生活する人類の中では、最も体格の小さな種族、ホビットに間違いなかった。
スピードもさることながら、跳躍も見事なものだった。
倍以上の身長がある俺の頭の高さに、このホビットの足がある。人間の子供並の体格に、充分に鍛えられた成人の筋肉が備わったこの種族ならではの、驚異的なバネと瞬発力だ。
俺の顔面に向かって、短いながらも発達した脚が蛇のように伸びてくる。
それは見かけよりも遥かに険呑な飛び蹴りだった。
ホビット族は靴の類を履くことがない。足の裏側に生まれつき固い巻き毛が密生しており、それが足を保護しているからだ。
しかしそれでも、素足で歩いていれば足の裏は鍛えられてくる。元々皮の厚いホビットの足は、生後数年もすればそれこそ木靴の底のように硬く丈夫になる。
その足の裏の、特に硬そうな親指の付根が、俺の顔の中心に繰り出されているのだ。
こうした宙からの攻撃は体重があるほど威力があり、一般に軽量のホビットが行っても大した効果は期待できないとされているが、この蹴りはスピードとタイミングがそれを補って余りある。
喰らえば良くて鼻骨が陥没、悪ければ即死の可能性もある必殺の威力を秘めた蹴り技だ。
あの距離から俺の正確な位置を把握した上で、馬車の陰に隠れての加速から跳躍、蹴りへと移行する完璧なまでの奇襲。全く惚れぼれする絶妙な手並だ。
だが、相手が悪かった。
腕で顔面をガードするでもなく、俺は無防備に立ち尽くしている。他の者が見れば、俺が自分の身に危険が迫っていることすら気づいていないように映るだろう。
宙にあるホビットもそうだった。
すでに蹴りを躱せるタイミングではない。
殺気の中に、勝利を確信したホビットの気の緩みが感じられた。
この驕りこそが、格闘において最も危険なものなのだ。
わずかな感情の動きが、目前にした勝利を覆すことがある。忍者の基礎修行時代から、俺はそれを厭というほど思い知らされてきた。
蹴りが俺の鼻先にめり込んだと見えた瞬間、ホビットの視界から俺の姿が消失した。
俺の視界の中を下から上へ、ホビットの軀が移動していく。
夜空が見えていた。
俺が上体を後方に反らせているためだ。
大地とほぼ平行になった上体をかすめて、ホビットは俺を飛び越した形になった。
跳躍しての攻撃の、最大の欠点がこれだった。己れの質量を生かした打撃を与えられる反面、失敗すれば次の攻撃に移ることができない。急速に変化する状況には対応できないのだ。
好機が、一瞬にして危機に転ずる。
ホビットの姿を目で追うように、俺はさらに反り返った。
両腕を地面につけ、足は大地を蹴る。
後方に倒立しつつ、勢いを倍加させて軀を一回転させる。
再び両足が地面を捉えた瞬間に、この運動で生じた力を利用して俺は跳んだ。
俺が宙に舞ってすぐに、ホビットの着地音が聴こえた。
伸身したまま、俺の軀は空宙で一回転する。
着地したホビットの頭上を、今度は俺が飛び越えたのだ。

だが、ホビットはそれに気づいていない。着地と同時に勢いを殺し、俺の姿を探して素早く後ろに向き直る。

それが結果として、宙返りを終えた俺に背後を取らせることになった。ホビットの後方に一メートルと離れずに、俺は音もなく降り立った。相手を見失い、ホビットは半ば恐慌をきたしていた。隙だらけの構えで左右を見回している。

ハッと軀を硬張らせて振り返った時には、俺の貫手がホビットの額に伸びていた。

先刻迷宮で屠った人喰い虎と同様に、確実に致命となる一撃だ。指先が届く瞬間に、俺は腕を止めた。そして多少の間を取り、両目を固く閉じて硬直しているホビットの額を人差指で軽く弾く。

「痛ッ！」

カン高い叫びをあげて、ホビットは尻もちをついた。

「またまた頂きだな。今日は惜しかったぜ、フレイ」

俺は片手を差し伸べながら言った。

「ちぇっ。気休めは止めてよ」

ホビット――フレイは俺の手を支えにして立ち上がると、尻についている乾燥しきった泥土を盛大に払った。

馬車が近づき、俺とフレイはランプの光が届く範囲に入った。

灯りに照らされ、不満気に口を尖らせて尻をはたいているフレイは、全くもって人間族の子供のようだ。

ふさふさとした茶色の巻き毛に、大きくて良く動く目。少し上を向いた小さな鼻に、ふっくらと丸く赤い頬。この容貌を見ていると、とても先ほど寒気のするような蹴りを放ってきた当人だとは信じられない。

しかし幼く見えるのは種族上の特徴であり、このホビットは立派に二十歳を越えている。すばしっこく運気に恵まれたホビットの天職とも言うべき盗賊として腕を磨いている冒険者の一人で、レベルは俺と同じく13のマスターレベルだ。

とは言え忍者と盗賊では、同じレベルに達するまでに積み重ねる実戦経験にかなりの開きがある。盗賊はその技能を生かして迷宮内に残されている宝物を掻き集めるのが主な仕事であり、戦闘能力の向上が第一目的の忍者がレベルアップに要する経験のおよそ半分で同レベルにあると認められるのだ。

自己の鍛錬よりもむしろ、戦士や侍のために古代の魔法の武具を手に入れることで、間接的にパーティの戦力を上昇させるのが盗賊の役割だった。戦闘では肉弾戦を行う前衛を務めることもあるが、指先の繊細な感覚を必要とする盗賊は重く威力のある武器が扱えず、大抵は魔術師や僧侶といった呪文所有者とともに後衛に回ることになるのだ。

だが、負けん気の強いこのホビットはどうにもそれが気に入らないらしい。段平や戦斧が使えないならば、自分の肉体を武器として戦闘力の低さを補おうと考えているようだ。

そしてその考えは、肉体そのものを凶器と変える忍者の基本的な理念に極めて近い。もちろん忍者はどんな武器でも扱えるように訓練されているが、結局は武具を一切身につけぬ状態で最大限の力を発揮する職業なのだ。

そこでフレイは俺に協力を求めた。忍者独特の格闘技術の伝授は無理としても、このように手合わせをしていれば次第に肉弾戦のコツが摑めてくるだろうと。

引き受ける際に、ルールは俺が決めた。

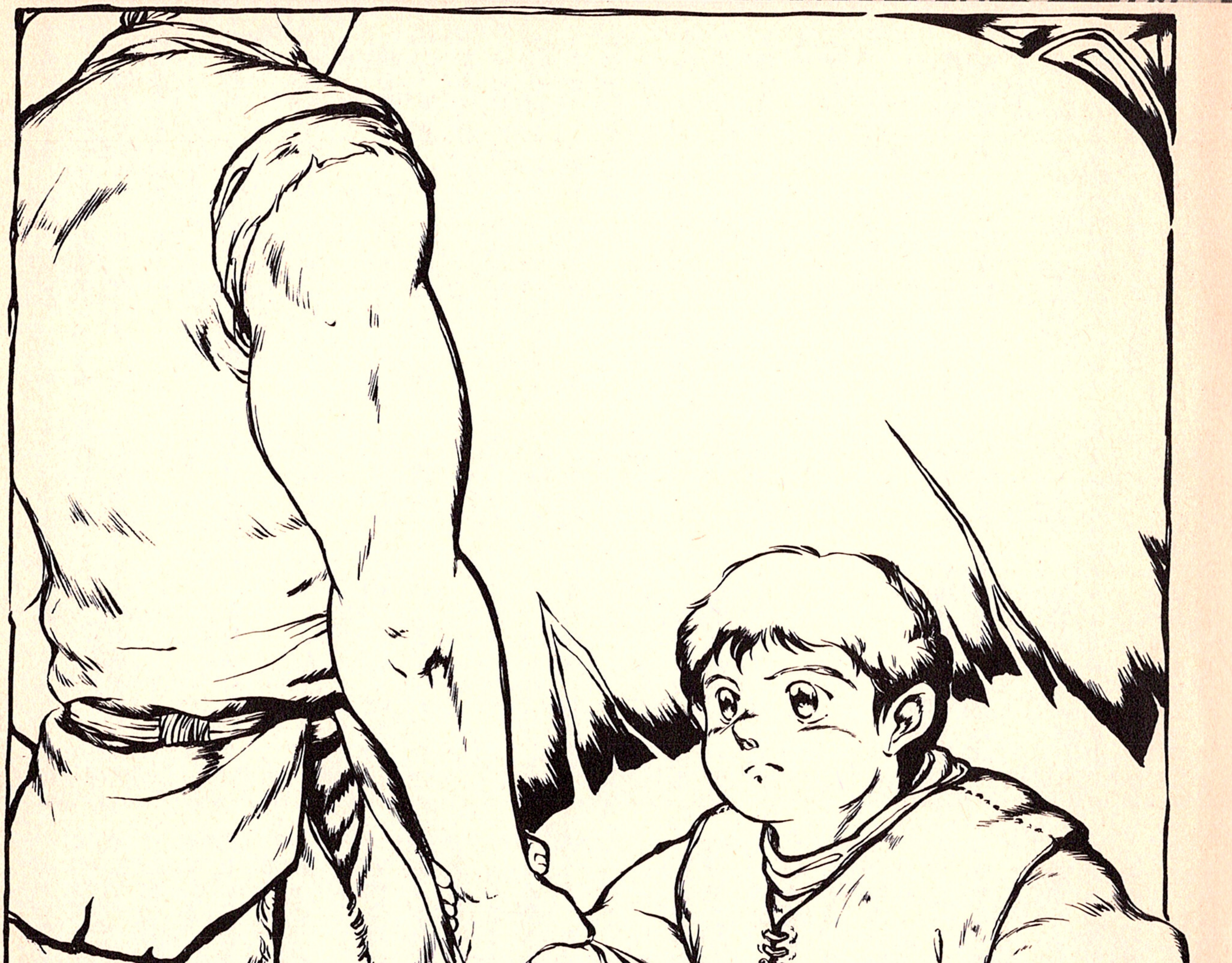
素手であれば、フレイはどんな攻撃をしてきても構わない。

止める必要もない。とにかく俺に自分で納得のできる拳なり蹴りなりを、一撃でも決めることができればフレイの勝ちだ。

俺はフレイに打撃を与えないことになっている。その代わり攻撃されれば生命にかかわる急所――額や心臓の真上、鼻と上唇の間にある人中などを指先で弾かれると、フレイは致命傷を受けて死亡とみなされ、その回の挑戦は敗北ということになる。

この模擬戦はフレイのみならず、俺にとってもいい練習になった。身のこなしの速さでは俺に勝るとも劣らぬフレイの攻撃を避けながら、ごく狭い急所を正確に弾くのは想像以上に難しい行為だ。

ただ力で押すだけではなく、相手の意表を突いて隙を作るという技術



も必要になる。迷宮の実戦では危険すぎてそうそう身にはつかないが、フレイとの手合わせで俺のこの技術は格段に上昇した。

模擬戦を始めてもう一月ほどになる。この間のフレイの上達ぶりも目を見張るものがあった。

しかしながら現在まで俺が全戦全勝中だ。

つまり、フレイはまだ俺に一撃も与えられないのだ。不貞腐れるのも判る。

「世辞なんかじゃないぜ。俺もそろそろ余裕がなくなってきた」

「そう？」

腕を後ろ手に組んで足元の土を蹴っていたフレイが喜々として顔を上げた。ホビットというのは元来子供っぽい種族だが、ここまですれていない奴も珍しい。

その目の前に、俺は掌を差し出した。

「気を良くしたところで、本日の支払いの時間だ」

ホビットは頰を膨らませると、腰につけた小物入れから渋々一枚の大きな金貨を取り出した。

普通の金貨十枚分の価値がある、超魔法文明時代のリルガミンで造幣されていた古代金貨だ。今では滅多にお目にかかれない代物だが、フレイは迷宮の中から少なくない数のこの金貨を見つけ出している。

俺は金貨を取り上げ、爪で弾いてその音を確かめてから懐にすべり込ませた。

「毎度あり。これで何枚目だったかな」

「二十枚目だよ。守銭奴！」

フレイは丸い顎を突き出して言った。

模擬戦のルールに、もうひとつ俺がつけ足したのが賭け金制だ。

俺が勝てば、フレイは貯め込んでいる大型金貨を俺に支払わなければならない。

逆に負けた時には、俺は秘蔵の密造酒を一瓶譲ることになっている。食糧が完全に配給制になっているリルガミンでは、闇ルートから入手したこの酒は相当な価値があるのだ。

負けた時のリスクは俺のほうが大きく、一見フレイに有利な賭けだ。このルールを持ちかけた当初、酒好きなフレイは一も二もなく賭けに乗った。

しかし実際には、俺が一回も敗北を喫していないためフレイは大損をしている。つくづく賭けというものは良く考えてから受けるべきだなと我ながら思う。

まあ言ってみればこの金貨は、格闘術の教授料みたいなものだ。

「勝った、と思っただろう」

「えっ？」

突然の問いにホビットは目を丸くした。

「蹴りが俺に当たりそうになった時だ。勝利を確信して、お前は少しだけ気を緩めた」

「そんなこと——」

「まあ聞きな。油断するだけのゆとりが出てきたのは、今日が初めてだろう？　腕は上がってるってことだ」

「——」

「いいか」

俺は続けた。「勝ったと思った瞬間に、お前の心の中には〝喜〟の感情が生まれている。やった、と思う心の動きだ。そして俺に躱された時、その感情は〝驚〟、さらに〝恐〟へと変わった。その驚愕と恐怖に囚われている間は、人は正確な判断や行動ができなくなる。今のような戦闘においては、それは致命的な隙を生むんだ」

「うん」

フレイは頷いた。「簡単に後ろを取られたのは、多分そのせいだと思う」

「そうだ。あの瞬間お前は混乱しきっていた。そうならないためには——」

「感情を切り捨て、純粋な戦闘機械になりきる。でもさ、それが全てできれば僕だって忍者になれるさ」

「ああ。感情の抑制ってのは難しい。忍者の基礎修行の段階からじっく

りと修練していかないと、〝驚〟のように咄嗟に出てくる感情は抑えられるものじゃあない。だがな、〝喜〟は何とかなる筈だ。油断さえしなければ、おおよその状況の変化には冷静に対応できる」

「ふうむ」

「汝、驕ることなかれってことさ」

俺はコイン一枚分の講義を締めくくった。

フレイとのやりとりの間に、馬車はとっくに俺たちの傍らに停車していた。

幌の中から、ガチャガチャと鋼の武具を装着する音が響く。馬車が止まってようやく探索の準備を始めたようだ。確かに、鎧を着けたままでこの馬車に揺られる気にはならない。

それらに先んじて、二人の男が馬車から降りてきた。

一人はフレイとほぼ同じ身長の、五十歳ほどのノーム族だった。鼻が異様に大きいがノームとしては標準的で、膝まで届く白い髭をたくわえている。

マスターレベルの善の僧侶、アルタリウスだ。

彼は無言で頭を下げた。が、それ以上は俺に近づこうとも話しかけようともせず、俺の背後の岩山の山頂を見上げている。

まあ、善と悪の冒険者同士の、最も理性的な挨拶と言えるだろう。ここで無理に会話などをしても、一見和やかな白けた雰囲気が広がるだけだ。

もう一人の冒険者、アルタリウスとは対照的な長身の男はもっと露骨だった。まだ二十歳にもなっていない若年のエルフの魔術師・エレインは、俺と視線を交そうともしない。

中性的なエルフの横顔に一瞥をくれてやり、俺はフレイと顔を見合わせて肩をすくめた。

宝珠の探索という同じ目的を持ちながらも、善悪の協力はかくも難しい。’ルケブレスの人類に対する懸念も道理ではある。

と、ようやく鋼の触れ合う音が静まり始めた。

ややあって、三人の重装備の男たちが幌の中から姿を現した。

（次号につづく）

あとがき

さて問題です。

この物語の主人公の名前は何でしょう?

そんな馬鹿げた話がまかり通ってしまいそうなほど、この名前が出てこない。文体を一人称にすると、なかなか自分の名というのは口にできないものなのである。

登場人物の項は次回からなので、とりあえず第一回を読んでいない方のために改めて主人公の紹介をば。

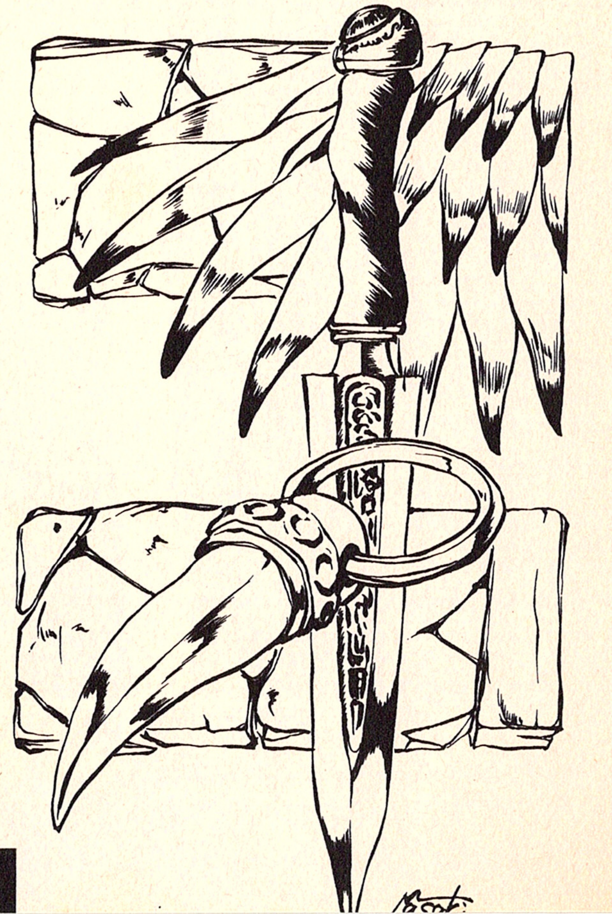
ジヴラシア(Jivrashia)　種族・人間　属性・悪　職業・忍者

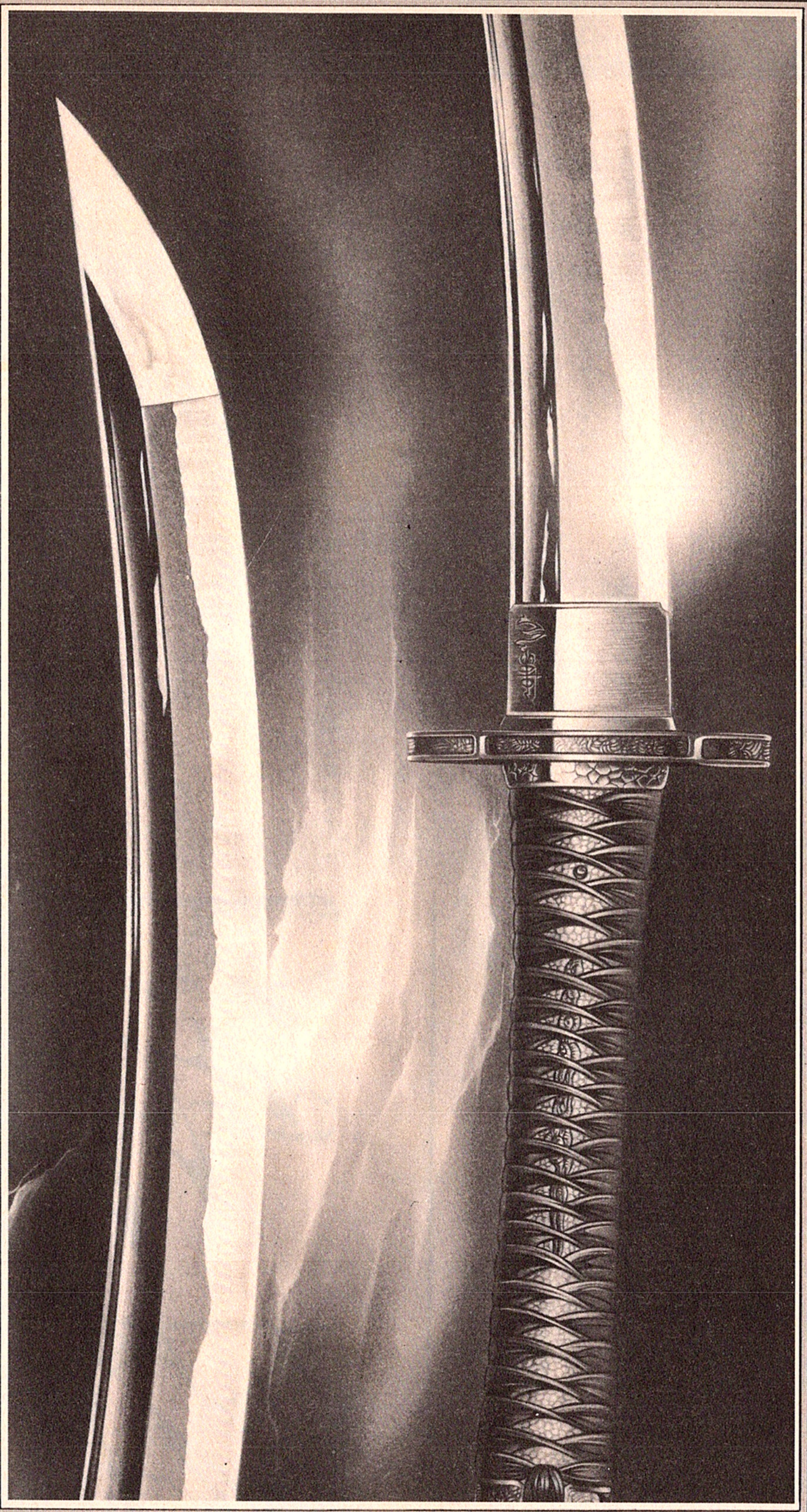
レベルは13で、武器と防具は一切なしのクリティカルヒット派。ただし素裸ではなく、肉体の動きの邪魔にならない程度の服は着ています。

念のため。

それでは、また次号で。

（ベニー松山）





●コミック版
ウィザードリィ外伝
――ギルの迷宮
作／石垣環

●小説ウィザードリィII
風よ。龍に届いているか
作／ベニー松山
イラスト／高橋政輝

▶コミック版ウィザードリィ外伝・ギルの迷宮は反対ページ
(P84)からお読み下さい。